

HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah Volume 7 (2) 2019  
ISSN 2337-4713 (E-ISSN 2442-8728)

## Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) sebagai Media Edukasi Budaya Lokal di SMPN Bandarlampung

Lisnawati<sup>1</sup>, Siti Rohmayani<sup>1</sup>, Masdi<sup>1</sup>, Sumargono<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Sejarah FKIP, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No. 1, Gedung Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung  
e-mail: uktylisna97@gmail.com

Received 09 July 2019; Received in revised form 28 July 2019; Accepted 24 August 2019

### Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Seni Budaya yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satunya pengembangan permainan kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) sebagai media edukasi budaya lokal di SMPN Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau Research & Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan menurut Thiagarajan yang telah dimodifikasi. Sumber data dikumpulkan dengan melakukan wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi. Uji Keefektifan produk dilakukan menggunakan metode eksperimen. Sekolah SMP Negeri 22 Bandar Lampung dipilih sebagai tempat penelitian. Sebagai kelompok eksperimen dipilih kelas VIII H dan kelas VIII F sebagai kelompok kontrol. Berdasarkan analisis uji keefektifan, hasil post test eksperimen (menggunakan media yang dikembangkan) hasil analisis SPSS 16 diketahui signifikan pada  $0,000 < 0,05$  yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Karena rerata nilai test prestasi kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran yang dikembangkan) = 84,15 > rerata nilai tes hasil belajar kelas kontrol (kelompok yang dikenai power point) = 74,91 sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan lebih efektif digunakan sebagai media edukasi budaya lokal bagi peserta didik.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Kuartet Boelang.

### Abstract

*The aim of the research is developing of learning media of art and culture that suitable with teachers and students needs for learning activities in the class. This research try to develop the Boelang (Boedaya Lampung) Quartet card as a media for local culture education at SMPN (Public Junior High School) in Bandar Lampung. Research & Development (R & D) method used as the research method for this research which refers to Thiagarajan model. Sources of data are collected by interviews, tests, observations, and documentation. Test of product effectiveness is carried out by the experimental method. This research conducted in SMPN 22 Bandar Lampung. Class VIII H as an experimental group, and class VIII F as the control group. Based on the effectiveness test analysis, the results of the experimental post-test (using developed media) results of the SPSS 16 analysis showed significant at  $0,000 < 0,05$ , which means there are significant result between the experimental class and the control class after treated. Because the average test score of the experimental class (the group using the Boelang Quartet Card) = 84,15 > with the average test score of control class (the group using power point) = 74,91 so it can be concluded that the Boelang Quartet Card is more effective as a local culture education media for students.*

**Keywords:** Learning Media Development, Boelang Quartet.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

Tentang Sistem Pendidikan Nasional

## PENDAHULUAN

menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Proses pendidikan berfungsi sebagai pelatihan, pengembangan, dan pewaris untuk memelihara warisan budaya yang hidup dalam masyarakat dengan menyampaikan warisan kebudayaan tersebut kepada generasi muda atau lebih tepatnya peserta didik.

Kebudayaan sendiri menurut Koentjaningrat (2000: 181) kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan rasa tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pewarisan budaya leluhur melalui proses pendidikan. Masyarakat Indonesia merupakan negara paling kaya akan budaya. Lampung dengan 15 kabupaten mempunyai adat budaya yang sangat kuat dan melekat pada masyarakat, seperti : tari adat, musik tradisional, proses perkawinan, kain Lampung, perhisaan dan lain-lainya yang harus kita pertahankan dan lestarikan.

Permasalahan yang terjadi pada generasi masa kini adalah kurangnya kepedulian melestarikan budaya sendiri. Salah satu faktornya adalah kurangnya informasi kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Seperti yang

diwartakan Sukma selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Pesawaran menyatakan bahwa anak-anak remaja sekarang mulai tidak lagi mengenal seni budaya lokal dan banyak dari seni Budaya Lampung yang mulai pudar (Tribun Lampung, 13/05/2018).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru dan siswa mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 22 Bandarlampung pada 16 April 2019, peneliti menemukan bahwa selama ini pengenalan Budaya Lampung sangat sedikit, metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada metode ceramah. Media pembelajaran kurang dimanfaatkan guru Seni Budaya di SMP Negeri 22 Bandarlampung sehingga dalam menyampaikan pelajaran seni budaya kurang menarik bagi peserta didik. Media yang digunakan hanya buku paket dan media power point. Kurangnya variasi dalam penggunaan media menyebabkan minat peserta didik juga kurang (Widya, 1989:1 dalam Sumargono, 2016). Akibatnya, beberapa guru hanya meminta siswa untuk membaca sendiri dan mencatat topik tersebut dari buku paket, tanpa menggunakan media lain yang lebih bervariasi. Fenomena yang terjadi di atas tentunya memengaruhi peserta didik dalam mengenal Budaya Lampung, dan mempengaruhi hasil belajar yang kurang maksimal.

Informasi tentang Budaya Lampung sebaiknya segera dikumpulkan sebanyak-banyaknya untuk kemudian di diseminarkan kepada peserta didik di setiap tingkat, termasuk di sekolah menengah melalui mata pelajaran Seni Budaya. Namun sayangnya, tidak semua guru memiliki waktu cukup untuk mengumpulkan informasi, membuat media, menyusun gambar, lalu mengenalkan ragam seni tradisi Lampung tersebut dalam bentuk media pembelajaran Seni Budaya. Oleh karena itu, kami memberikan suatu inovasi melalui sebuah media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan belajar peserta didik terhadap pelajaran Seni Budaya yaitu menggunakan media permainan. Permainan adalah suatu konteks antar pemain yang berinteraksi antar pemain satu dengan pemain lainnya serta mengikuti aturan tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu (Sadiman, 2010: 75). Komariyah (2013) juga menjelaskan bahwa permainan dalam pembelajaran memiliki dua aspek positif, yakni aspek kemenarikan dan aspek mendidik. Aspek kemenarikan diperoleh dari situasi belajar yang santai sambil belajar yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan aspek mendidik diperoleh dari penerapan konsep yang dimiliki dengan menerapkan strategi serta

kreatifitas dari siswa untuk menyelesaikan permainan. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga tidak cepat bosan dalam pembelajaran.

Salah satu teori yang mendasari perkembangan kegiatan bermain dan permainan yaitu teori kognitif Jean Piaget. Piaget menjelaskan perkembangan kognitif kegiatan bermain seorang anak mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal, sampai bermain kepada sosial yang disertai aturan permainan (Tedjasaputra, 2005 : 8). Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang sudah dimodifikasi dengan isi yang berpendidikan dan bermanfaat untuk mengenalkan budaya lampung dalam kegiatan pembelajaran.

Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang telah tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Secara fisik kartu kuartet memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun beberapa kelebihan dari kartu kuartet antara lain: (1) Praktis karena mudah dibawa kemana-mana dan mudah dimainkan kapan saja; (2) dapat digunakan untuk kelompok besar atau

kecil; (3) selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya; (4) permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjadi interaksi antarsiswa; (5) Dan dapat membantu memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Rahmat Insan Kamil, 2013 : 2-3). Selaian mempunyai kelebihan, permainan kartu kuartet dalam pembelajaran juga memiliki kekurangan, yaitu permainan ini dapat diikuti dengan jumlah pemain yang tidak banyak, karena jumlah kartu terbatas dan masih diperlukan variasi desain kartu kuartet agar dapat lebih menarik.

Pembuatan kartu kuartet dapat menjadi upaya untuk mengangkat nilai-nilai budaya lokal yang meliputi kehidupan sosial, budaya, tradisi, adat istiadat, bahkan nilai filosofis dan estetis di daerah Lampung. Permasalahan mengenai media pembelajaran permainan kartu kuartet budaya Lampung perlu untuk diteliti lebih lanjut. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui media pembelajaran Seni Budaya yang selama ini digunakan pada kelas VIII SMP Negeri 22 Bandar Lampung, untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran Seni Budaya berbasis Kartu Kuartet Boelang

(Boedaya Lampung) untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Bandar Lampung, serta untuk mengetahui keefektifan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Seni Budaya berbasis Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) sebagai media edukasi budaya lokal bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 22 Bandar Lampung.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian pengembangan. Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2011: 4) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan model Thiagarajan, adapun langkah-langkah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Thigarajan, 1974). Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan nanti dapat diharapkan terencana dengan baik dengan adanya model penelitian

pengembangan Thiagarajan. Sehingga dengan suatu perencanaan yang baik maka akan diperoleh hasil penelitian pengembangan yang baik pula untuk memproduksi suatu produk media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Bandar Lampung dan Guru Seni Budaya di SMP Negeri 22 Bandar Lampung serta Kepala sekolah atau Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 22 Bandar Lampung. Selain itu dalam penelitian ini akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yakni observasi, survei, studi dokumen, wawancara, validasi ahli, respon pengguna, dan tes kemampuan hasil belajar siswa. Kemudian teknik analisis data yang digunakan yakni pengolahan data penelitian pendahuluan, pengujian keefektifan media melalui kuasi eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Define (studi pendahuluan)

#### a. Analisis Permasalahan

Studi pendahuluan dilakukan dengan metode wawancara dan observasi bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan potensi sebagai latar belakang dari penelitian ini. Kendala yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran seni budaya di sekolah yakni: media yang digunakan dalam

pembelajaran kurang efektif dan bervariasi. Kedua, gagasan pengembangan media Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung). Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru dan murid di SMP Negeri 22 Bandarlampung. Siswa mengungkapkan bahwa selama ini mereka hanya belajar berdasarkan buku paket kemudian dijelaskan oleh guru di depan kelas, siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya mengandalkan buku paket dan power point saja pada setiap kali pertemuan, hal ini membuat siswa jenuh dan kurang motivasi untuk belajar seni budaya. Selain itu pengenalan budaya lokal pun sangat sedikit, sehingga siswa kurang mengenal Budaya Lampung. Dengan adanya Media Pembelajaran kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) ini yang digunakan sebagai media dan sumber belajar. Siswa dapat belajar sambil bermain serta dapat mengenal Budaya Lampung. Melalui kartu kuartet Boelang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengenalkan budaya lampung, sehingga Budaya Lampung dapat dilestarikan.

Berdasarkan studi dokumen, mata pelajaran seni budaya memiliki kelengkapan dokumen seperti silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Adapun

materi pembelajaran terdiri dari : Musik tradisional dan gerak tari tradisional. Dari pokok permasalahan atau materi di atas dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dan dapat mengenalkan budaya Lampung dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Kompetensi Dasar tersebut, maka Indikator Kompetensi yang kemudian dijadikan dasar penyusunan tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajarannya adalah: mengenalkan dan memahami alat musik Lampung, memahami gerak tari adat Lampung.

b. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi awal ditemukan adanya beberapa permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Permasalahan ditemukan pada materi pelajaran seni budaya yaitu kurang mengenalkan budaya Lampung dalam materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi juga masih menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah. Pembelajaran menggunakan media kartu kuartet menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat memberikan motivasi belajar siswa, dan motivasi mengenal budaya Lampung. Setelah mengetahui sasaran produk,

selanjutnya menganalisis karakteristik siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan diketahui karakteristik siswa SMP Negeri 22 Bandarlampung yaitu :

1. Terdiri dari laki-laki dan perempuan.
2. Memiliki kemampuan yang beragam.
3. Belum pernah belajar menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran seni budaya.

c. Analisis Konsep

Berdasarkan studi dokumen, mata pelajaran seni budaya memiliki kelengkapan dokumen seperti silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Adapun materi pembelajaran terdiri dari : Musik tradisional dan gerak tari tradisional. Dari pokok permasalahan atau materi di atas dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dan dapat mengenalkan Budaya Lampung dalam kegiatan pembelajaran.

d. Analisis Kompetensi dan Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) didasarkan pada Kompetensi Dasar pada kurikulum 2013. Berdasarkan Kompetensi Dasar tersebut, maka Indikator Kompetensi yang kemudian dijadikan dasar penyusunan tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajarannya adalah: mengenalkan dan memahami alat musik

Lampung, memahami gerak tari adat Lampung.

## 2. Design (Perancangan)

### a. Penyusunan Acuan Patokan

Menurut Sihkabuden (1992:42 dalam Sumargono, 2016) evaluasi media pembelajaran adalah suatu proses kegiatan untuk menilai relevan tidaknya, baik tidaknya, efektif tidaknya media pembelajaran yang dibuat, dipilih dan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu. Jenis evaluasi yang akan digunakan sebagai berikut :

#### 1) Data angket

Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi digunakan dasar perbaikan dan penyempurnaan produk. Produk ini akan diuicobakan di SMP negeri 22 Bandarlampung, kelas VIII H sebagai kelas eksperimen dan VIII F sebagai kelas kontrol. Dalam tahap evaluasi produk ini akan melibatkan ahli materi, ahli media dan siswa.

#### 2) Data tes tulis

Tes tulis menggunakan jenis pilihan ganda untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu kuartet.

### b. Pemilihan Media Pembelajaran

Berdasarkan analisis kebutuhan, disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media untuk kegiatan pembelajaran seni budaya yang dapat mengenalkan dan melestarikan budaya Lampung.

### c. Pemilihan Format

Setelah tujuan pembelajaran dan materi sudah dirumuskan, maka langkah selanjutnya adalah tahap pemilihan format media. Dalam pengembangan media pembelajaran seni budaya menggunakan media kartu kuartet Boelang ini sebelum proses produksi dilaksanakan langkah yang harus dilakukan adalah merancang desain media. Pengembangan media pembelajaran harus mengacu pada naskah program media yang telah dibuat sebelumnya.

#### 1) Perumusan Spesifikasi Media

Langkah pertama dalam memproduksi media kartu kuartet adalah perumusan spesifikasi produk yang akan dihasilkan. Karakteristik yang dimiliki dalam pembelajaran menggunakan media kartu kuartet yaitu bersifat menarik, mudah digunakan dimana saja, dan kapan saja, media dapat digunakan berkelompok, dapat digunakan diluar dan didalam kelas.

#### 2) Pengembangan Flowchart

Flowchart merupakan teknik yang digunakan untuk menyiapkan presentasi

visual dari alur program flowchart digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian utama dari media kartu kuartet boelang. Flowchart yang lebih rinci kemudian dikembangkan berdasarkan flowchart pertama.

### 3) Pengembangan Storyboard

Setelah Flowchart dikembangkan dilanjutkan dengan menyusun naskah materi pada setiap frame. Teknik menyusun materi ini disebut dengan Storyboard. Storyboard menampilkan sesuatu yang akan dilihat pemakai melalui layar monitor. Persiapan Storyboard cukup dilakukan dengan menuliskan atau menggambarkan informasi yang akan muncul pada layar monitor untuk setiap mulai frame mulai dari awal hingga akhir program.

### 4) Produksi Media

Tahap selanjutnya adalah tahap produksi dilakukan dengan memasukkan materi yang telah disusun dalam Storyboard ke dalam komputer. Data yang dihasilkan selanjutnya diintegrasikan dengan aplikasi Corel draw. Kemudian tahap pasca produksi adalah periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah media pembelajaran selesai diproduksi secara nyata. Pasca produksi tersebut meliputi revisi produk sesuai dengan kebutuhan (hasil dari validasi), penggantian media sesuai

dengan kebutuhan, pemanfaatan media sesuai rencana.

### d. Rancangan Awal

Pada penyusunan naskah ini dilakukan dengan mengacu pada landasan-landasan teori yang dihasilkan dari kajian pustaka. Dengan cara memadukan kesesuaian karakteristik media yang akan dikembangkan dengan bidang pengembangan yakni disesuaikan dengan karakteristik bidang studi dengan sasaran penggunaan media yaitu dengan menyesuaikan tingkat perkembangan siswa. Untuk draft pengembangan produk dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

#### 1) Identifikasi Program

1. Nama Program :  
Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung)
2. Karakteristik program:  
permainankartu kuartet Budaya Lampung
3. Mata Pelajaran :  
Seni Budaya
4. Pokok Bahasan :  
budaya Lampung
5. Kelas/semester :  
VIII /II

Media pembelajaran ini di desain sedemikian rupa agar media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa



untuk mempelajarinya sehingga nantinya akan menghasilkan suatu konsep pembelajaran yang menyenangkan. Pada tahap ini, di rancang beberapa komponen

yang dibutuhkan dalam media pembelajaran. Identifikasi dan gambar desain media kartu kuartet Boelang seperti berikut ini :



Gambar 1. Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung)

### 3. Development (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba oleh ahli materi, dan ahli media pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang dikembangkan ini. Uji coba dilakukan kepada siswa dengan tiga tahapan yakni, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

#### a. Penilaian Ahli Materi

Evaluasi dari ahli media dijadikan patokan untuk memperbaiki materi selanjutnya. Validasi ini dilakukan sebelum uji kompetensi, sehingga meminimalisir kesalahan ini pada saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Ahli materi dalam media pembelajaran kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) dalam pengembangan ini adalah Dr. Farida Ariyani, M.Pd. dosen bahasa dan sastra Universitas Lampung.

Hasil validasi dari ahli materi, media pembelajaran ini mempunyai jumlah total nilai 55 bila direrata 4,58 dan bila dikonversikan berdasarkan skala 5 maka

secara keseluruhan dinyatakan sangat baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Penilaian Ahli Media

Evaluasi produk media pembelajaran oleh ahli media dilaksanakan untuk memperoleh informasi sebagai masukan revisi kualitas produk. Ahli media yang melakukan validasi media kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) adalah bapak Dedi Mizwar, M.Pd selaku magister teknologi pendidikan di Universitas Lampung.

Hasil validasi dari ahli materi, media pembelajaran ini mempunyai jumlah total nilai 79 bila direrata 4,38 dan bila dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan dinyatakan baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Penilaian Uji Coba Pada Siswa

1) Data Uji Coba Satu-satu

Uji coba satu-satu dilakukan terhadap 3 (tiga) siswa kelas VIII H SMP Negeri 22 Bandar Lampung, dengan kriteria 1 siswa berkemampuan tinggi, 1 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hasil uji coba satu-satu ini dipaparkan dalam bentuk tabel tanggapan yang memuat skor dan rata-rata skor. Berdasarkan data hasil coba kelompok kecil, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang dikembangkan peneliti adalah Baik menurut siswa. Hal ini dilihat dari jumlah rata-rata penilaian yang dikonversikan ke dalam data kuantitatif yaitu 3, 26 berdasarkan skala 4 maka secara keseluruhan dinyatakan baik dan dapat digunakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran dikelas..

2) Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 9 (Sembilan) siswa kelas VIII H SMP Negeri 22 Bandar Lampung, dengan kriteria 3 siswa berkemampuan tinggi, 3 siswa berkemampuan sedang, dan 3 siswa berkemampuan rendah. Hasil uji coba kelompok kecil ini dipaparkan dalam bentuk tabel tanggapan yang memuat skor dan rata-rata skor. Berdasarkan data hasil coba kelompok kecil, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang dikembangkan peneliti adalah Baik menurut siswa. Hal ini dilihat dari jumlah rata-rata penilaian yang dikonversikan ke dalam data kuantitatif yaitu 3, 29 berdasarkan skala 4 maka secara keseluruhan dinyatakan baik dan dapat digunakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran dikelas.

3) Penilaian Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan berdasarkan masukan dari tinjauan ahli media pembelajaran, ahli materi, uji coba-satu-satu, dan uji coba kelompok kecil, maka pada langkah berikutnya adalah melaksanakan uji coba lapangan terhadap 18 siswa. Hasil uji coba lapangan dipaparkan dalam bentuk table tanggapan yang memuat skor dan rata-rata skor. Berdasarkan data hasil coba kelompok kecil, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang dikembangkan peneliti adalah Baik menurut siswa. Hal ini dilihat dari jumlah rata-rata penilaian yang dikonversikan ke dalam data kuantitatif yaitu 3,28 berdasarkan skala 4 maka secara keseluruhan dinyatakan baik dan dapat digunakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran dikelas. Dalam uji coba lapangan bertujuan untuk menentukan apakah produk penggunaan hasil pengembangan media pembelajaran Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) memiliki dampak yang positif terhadap hasil pengembangan yang diharapkan dan untuk memperbaiki kualitas produk sehingga produk siap untuk diterapkan dalam lapangan yang lebih luas.

#### **4. Keefektifan Media Kartu Kuartet Boelang (Boedaya Lampung) di SMP Negeri 22 Bandarlampung**

##### **1. Diskripsi Tes Hasil Belajar Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Untuk menguji keefektifan media kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang telah dikembangkan adalah dengan melakukan tes prestasi. Untuk melakukan uji kompetensi ini melibatkan dua kelas yaitu kelas yang menggunakan media kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang dikembangkan (kelas eksperimen) yaitu pada kelas VIII di SMP Negeri 22 Bandarlampung dan kelas yang menggunakan media power point (kelas kontrol) yaitu pada kelas VIII di SMP Negeri 9 Bandarlampung. Soal untuk tes prestasi sebanyak 15 butir dan dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2019.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata skor uji tes prestasi kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran yang kembangkan) adalah 65,14 pada pre tes dan post tesnya 84,15. Sedangkan jika dilihat dari kelas kontrol (kelompok yang dikenai media power point) menunjukkan nilai pre tes untuk tes prestasi adalah 65,22 dan nilai post tesnya 74,91.

##### **2. Uji Keefektifan Media Pembelajaran Seni Budaya**

Untuk membuktikan efektifitas pemanfaatan produk media pembelajaran

kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang dikembangkan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik maka dilakukan uji t Berikut hasil perhitungan uji t tes:

a. Uji Kesetaraan

Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the Matching Only pra test-post test control group design*. Konsekuensi dari penggunaan

rancangan ini adalah kedua kelompok yang dibandingkan secara statistik harus dalam kondisi yang sama sebelum perlakuan (treatment) diberikan. Untuk mengetahui keadaan awal sebelum perlakuan diberikan (antara eksperimen dan kontrol), dilakukan pemberian pra tes kepada dua kelompok subyek yang akan diberi perlakuan itu.

Tabel 1. Uji Kesetaraan

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Pretest	Equal variances assumed	.023	.880	-.113	32	.911	-.38824	3.44798	-7.41154 6.63507
	Equal variances not assumed			-.113	31.506	.911	-.38824	3.44798	-7.41586 6.63939

Dari hasil analisis SPSS 16 diketahui signifikan pada  $0,911 > 0,05$  yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan jadi sampel dapat digunakan untuk eksperimen penelitian.

b. Uji Pra Syarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan disini adalah uji normalitas menggunakan uji-t. Uji ini dilakukan pada suatu variabel yang memiliki dua atau lebih kelompok data. Jadi pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah tiap-tiap kelompok data berasal dari populasi normal atau tidak (Dewi Priyatno, 2008).

Tabel 2. Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelompok		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.148	17	.200*	.949	17	.445
	Kontrol	.177	17	.163	.940	17	.317

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Penelitian ini menggunakan uji normalitas data dan varians uji One Sample Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikasi lebih besar dari 5% atau 0,05 (Dewi Priyatno, 2008). Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, tes hasil belajar menunjukkan taraf signifikansi yang lebih besar dari  $\alpha$  ( $p > 0,05$ ), sehingga data tersebut dinyatakan memiliki distribusi

normal atau memiliki sebaran data yang normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varians populasi sama atau tidak. Uji ini juga merupakan syarat penggunaan uji-t, jika varians populasi tidak sama maka uji-t tidak dapat digunakan sebagai alat analisis. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama.

Tabel 3. Uji Homogenitas

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Pretest	Equal variances assumed	.023	.880
	Equal variances not assumed		

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa sampel memiliki taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $0,880 > 0,05$ ). Maka dapat diambil kesimpulan bahwa sampel hasil belajar dari populasi mempunyai varians yang sama (homogen).

## c. Uji Hipotesis

Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah the Matching Only pra test-post test control group design. Penggunaan rancangan ini adalah untuk melihat hasil kedua kelompok yang dibandingkan secara statistik dalam kondisi yang akhir setelah

perlakuan (treatment) diberikan. Untuk mengetahui keadaan akhir setelah perlakuan diberikan (antara eksperimen dan kontrol), dilakukan pemberian post tes kepada dua kelompok subyek yang diberi perlakuan yang berbeda yaitu media pembelajaran. Uji Hipotesis pada

penelitian ini menggunakan menggunakan Uji-t. Hasil uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan bantuan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 16.0 for windows dapat dilihat pada tabel terlampir.

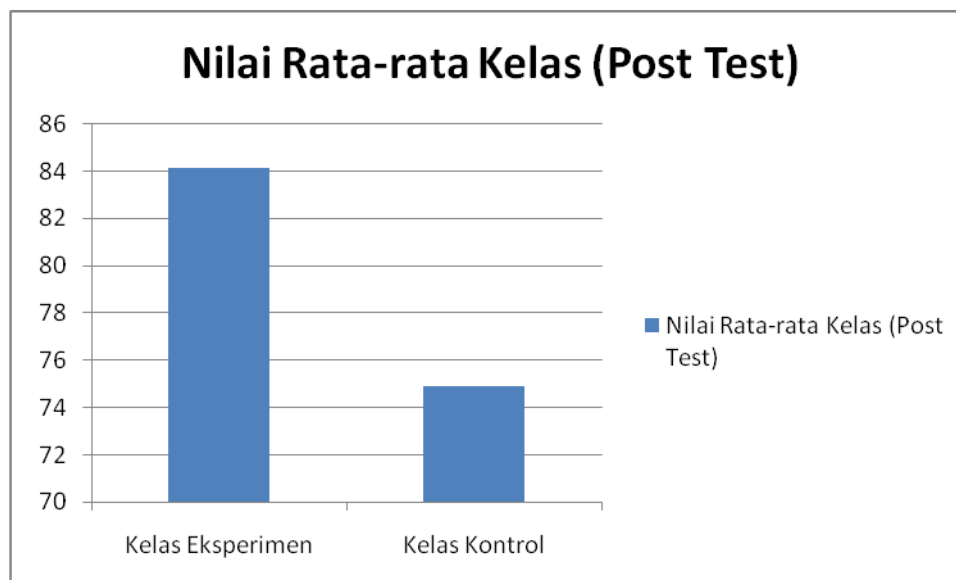
Tabel 4. Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Posttest	Equal variances assumed	.207	.652	3.337	32	.002	9.24118	2.76921	3.60048 14.88187
	Equal variances not assumed			3.337	31.730	.002	9.24118	2.76921	3.59860 14.88376

Dari hasil analisis SPSS 16 diketahui signifikan pada  $0,002 < 0,005$  yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Karena rerata nilai tes prestasi kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran yang dikembangkan) = 84,15> rerata nilai tes prestasi belajar kelas kontrol (kelompok yang dikenai

power point) = 74,91 sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Perbandingan rata-rata nilai kelompok yang menggunakan media pembelajaran kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang dikembangkan dan kelompok yang menggunakan media power point dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2 : Perbandingan nilai rata-rata post test kelas eksperimen dan kelas kontrol

#### 5. Dessiminate (Penyebaran)

Setelah berhasil dalam pengembangan produk, tahap selanjutnya adalah (dessiminate) penyebaran. Desiminasi hasil penelitian dilakukan kepada mahasiswa FKIP Universitas Lampung di Ruang J.7 Gedung J Jurusan IPS FKIP Universitas Lampung pada tanggal 21 Juni 2019 yang dihadiri 58 mahasiswa FKIP Universitas Lampung. Selain itu penyebaran hasil penelitian juga dilakukan dalam bentuk digital melalui surat kabar elektronik yang dimuat pada *radarcom.id*, *teknokra.com* dan *lampungmediaonline.com*.

#### PENUTUP

##### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan; 1) Penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan

karakteristik siswa berdampak pada pembelajaran Seni Budaya yang tidak menarik dan membosankan bagi siswa yang berujung pada hasil belajar Seni Budaya menjadi tidak maksimal. 2) Pengembangan media dilakukan melalui prosedur pengembangan yang dimulai dari perencanaan, produksi media pembelajaran kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung), dan validasi. 3) Hasil validasi secara keseluruhan menyatakan bahwa media kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang dikembangkan layak untuk diproduksi dan dimanfaatkan dalam pembelajaran Seni Budaya. 4) Uji implementasi Media Pembelajaran kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) dalam pembelajaran Seni Budaya membawa peningkatan dalam hasil belajar seni budaya. Berdasarkan analisis

hasil uji keefektifan, hasil post test kelas eksperimen (menggunakan media yang dikembangkan) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (menggunakan *power point*). Pernyataan tersebut dibuktikan berdasarkan data dari hasil analisis SPSS 16 diketahui signifikan pada  $0,000 < 0,05$  yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Karena rerata nilai tes hasil belajar kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran yang dikembangkan) = 84,15 > rerata nilai tes hasil belajar kelas kontrol (kelompok yang dikenai *power point*) = 74,91 sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk edukasi budaya lokal. Uraian tersebut diatas membuktikan bahwa produk media pembelajaran sejarah menggunakan Media Pembelajaran kartu kuartet Boelang (Boedaya Lampung) yang dikembangkan efektif untuk edukasi budaya lokal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Priyatno. (2008). Mandiri Belajar SPSS-Bagi Mahasiswa dan Umum. Yogyakarta: Media Kom.
- Koentjanigrat. (2000). Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komariyah. (2013). Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Al-Amin Surabaya. Jurnal Penelitian PGSD Unesa, Vol 1. No.1 Tahun 2013.
- Lampung.Tribunnews.com/2018/05/13/su kma-bulatkan-tekad-angkat-sen-budaya-lampung, diakses pada 26 Desember 2018, pukul 10.30.
- Rahmat Insan Kamil, dkk. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa. Jurnal FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta Vol. 8 No. 1 Tahun 2013.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2010). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumargono. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Ispring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Surakarta. Surakarta: Makalah Inovasi Pembelajaran Guru.
- Tedjasaputra, M.S. (2005). Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta : Grafindo.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S & Semmel, M.I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional